

Выводы:

1. Полоролевая идентификация супругов оказывается одной из значимых характеристик, влияющих на степень доминирования в семейных взаимоотношениях.

2. Женское доминирование в семье зависит от того, к какому психологическому полу относятся мужа.

3. Наиболее адаптивным психологическим полом является андрогинный. В семьях с андрогинными супругами уровень удовлетворенности браком значительно выше, чем в семьях, где супруги имеют разный психологический пол.

4. Исследование отметило отсутствие показателей фемининности у жен (кроме одной семьи), что заставляет задуматься над вопросом о том, что на современном этапе женственность потеряла свою привлекательность и значимость для женщин.

5. В семьях с маскулинными женами, склонными к диктату, самые низкие показатели удовлетворенности браком и семейно-обусловленного состояния обоих супругов: нервно-психическое напряжение, семейная тревога.

Хотя нами были достигнуты цели исследования, тем не менее не выясненными остались следующие вопросы:

1. Насколько значимы в вопросах удовлетворенности браком личностные характеристики супругов?

3. Какими стратегиями поведения руководствуются доминирующие супруги во внутрисемейном общении?

4. Какое влияние оказывает доминирование жены на детско-родительские взаимоотношения?

На эти поставленные вопросы планируется проведение дальнейшего исследования.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1 Эйдемиллер Э.Г., Юстицкис В.В. Семейная психотерапия. – СПб.: Питер, 2006. – 736 с.

2 Берн Ш. Гендерная психология. – СПб.: Прайм-Еврознак, 2004. – 320 с.

3 Бендас Т.Б. Гендерная психология лидерства. – Оренбург, 2000. – 216 с.

#### Түйін

*Бұл мақалада қазіргі қоғамда өзекті мәселе болып отырған. Отбасындағы әйел үстемділігі мәселесі қарастырылады.*

#### Conclusion

*Article's devoted to female dominance on psychol-cal climate of female.*

## ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАРДЫ ПАЙДАЛАНУДЫҢ ФИЛОСОФИЯЛЫҚ НЕГІЗДЕРІ

*Кулатаева К.С., Сұлтанбекова Ж.Х.*

Дидактикалық ойындарды оқыту үрдісінде қолдану тарихы әріден басталады. Ойын сөзі мағынасының түп-төркіні қуанышқа, әзілге сәйкес келеді. Мысалы, ежелгі рим халықтарында ойын сөзінің мағынасы қуаныш, мереке сөздерінің мағынасымен ұштасып жатса, еврей тілінде әзіл мен күлкіні білдіреді, ал қазақ тілінде жас балалардың іс-әрекетін, ересектер арасындағы әзілді, қалжыңды меңзейді. Бұл қазақ халқының мақал-мәтелдерінде анық байқалады. Мысалы, «Асық ойнаған – азар, доп ойнаған – тозар, кітап оқыған – озар» нақыл сөзінде ойын сөзі балалардың іс-әрекетін білдірсе,

«Әзілің жарасса, атаңмен ойна» мақалында ойын сөзі әзіл-қалжыңға сәйкес келеді.

Ойындардың шығу тарихына үңілсек, алдымен көз алдымызға шахмат және карта ойындары келеді. Көне үнді елінде дүниеге келген, кейінірек бүкіл әлемді жаулап алған шахмат ойыны о баста соғыс жүргізу тактикасы мен стратегиясын үйрету құралы болған. Шахмат ойынында патша (король), патшаның таңдаулы әскері (Ферзь), атты әскер (ат), піл әскері (офицер), кеме әскері (ладья) және жаяу әскерлер бір-біріне соғыс жүргізеді. Бертінде дейінгі ойынын соғыс өнерін үйрететін бірден-бір құрал ретінде саналып келді. Тек XVII ғасырдан кейін ғана бұл

ойын бүкілхалықтық сипат алып, өзінің бұрынғы кейпін жоғалтып, адамзаттың қисынды ойлауын дамытатын сүйікті ойын түріне айналды. Карта ойындарының қай ғасырда пайда болғанын ешкім дәл кесіп айта алмайды. Бұл ойын адамдардың тарихымен құрдас болып есептеледі.

Ойын әрекетінің философиялық негіздерін ғылыми тұрғыдан қарастырған К.Гросс, Г.Спенсер, И.Хейзинга, И.Кант, Г.Гегель, В.Вундт, Ф.Шиллер, К.Бюлер, В.Фриге, Г.Мейес, В.Демин, М.Каган, К.Исупов, т.б. ғалымдар ойын теориясының қалыптасуы мен дамуын, ойын іс-әрекетінің әлеуметтік жақтарын айқындап, оның бала қиялы мен ойлау қабілетіне оң әсер ететінін анықтаған.

Ойын жөнінде айтылған философиялық көзқарастар әлем мәдениетімен тығыз байланысты. Сонау ерте замандардағы эллиндік және римдік халықтар өмір сүрген дәуірдің өзінде-ақ ойынды балаларды тәрбиелеу құралына жатқызып, жауынгер ұландарды дайындау үрдісіне қосқан. Ойындар арқылы жас ұрпаққа соғыс өнерін үйреткен, мәдениет пен сөз өнерін дарытқан. Ойындардың жастарды оқытуда мүмкіншіліктеріне аса зор мән берген. Мәселен, сол дәуірде өмір сүрген грек ойшылдары Гераклит пен Платон ойынның философиялық жақтарын ашқан және олардың көзқарастары бірін-бірі толықтырған. Гераклит ойынды шексіз әлемге теңесе, Платон өзінің «Мемлекет» еңбегінде жас өскінге өмірлік қажетті іс-әрекеттерді үйретуші құралға, өмірге, трагедияға, сезімге, жалпы ғарыштық әлемге теңеген.

Антик ойшылдары ойынды адам мен өмір арасындағы байланысқа балайды. Себебі, философия «Дүниені, оның құрамына кіретін бөлімдерін жекелеп, бөлшектеп емес, тұтас күйінде қарастыруға, сол әдіспен олардың бәрін, жалпы заңдылықтарды ашуға тырысады.»

XVII-XX ғасырларда ойын әрекетін түсіндіруде жаңа көзқарастар, пайымдаулар орнықты. К.Гросс адамдар мен жануарлардың ойындарын олардың бойында ген арқылы қаланған инстинктің әсері деп түсіндіре келе, олар келешек өмірге қажетті дағдыларды ойын негізінде меңгереді деп пайымдаса, Г.Спенсер ойын балалардың ағзасын-

дағы басы артық энергияның әсерінен, күшінің тасуынан пайда болады деп түсіндіреді.

И.Хейзинга ойынды бүкіл мәдениетке, өнерге теңеп, оған поэзияны, би өнерін, салт-дәстүрлердің барлығын енгізеді. Ал неміс философы И.Кант ойынды қоғамға тән құбылыс ретінде танып, Г.Спенсердің көзқарасын ұстанады.

Р.ван дер Коэй мен Г.Мейес ойынның когнитивтік және эмоционалдық аспектілерінен басқа оның әлеуметтік аспектісін айқындаған. Балалардың ойынына жолдас-тары, ата-аналары, мұғалімдер мен ойыншықтары әсер ететіндігі дәлелденген. Үш аспектілерін ішінде әлеуметтік (қоршаған орта) аспектісі басым деп тұжырымдайды олар.

Кеңес философтері М.Каган, В.Демин ойынды адам әрекетінің құрамдас бір бөлігі деп қарастырғаны белгілі.

Ойын туралы көптеген теориялар бар. Солардың бірін алғаш рет жасаған Ф.Врубель. Ол ойын арқылы бала өзін-өзі көрсеткісі келеді дейді. М.Лазарус жұмыстан кейін демалу теориясын, Г.Спенсер ойын арқылы денедегі артық энергияны шығару, К.Крус тіршілік үшін күреске әзірлеу ойындарының, С.Л.Рубинштейн еңбекке дайындайтын ойындарының теорияларын жасады. Ойын туралы қазіргі көзқарастар оның көптеген қызметін анықтап отыр. Ол баланың қажеттіліктерін, қызығушылықтарын қанағаттандырып, оның өмірге бейімделуін жеңілдетеді (Д.Б.Эльконин), болмысты тануға көмектеседі.

А.Байтұрсыновтың тілдік материалды меңгеру кезеңіндегі оқушылардың ойлау қабілеттерін эмприкалық ойлау (I кезең), теориялық ойлау (II кезең), шығармашылық ойлау (III кезең) деп қарастыруы балаларға білімді игертудің ұтымды жолы. Ғалымның әдістемелік жаңалығы бүгінгі күнге дейін өз маңызын жойған жоқ.

А.Байтұрсыновтың оқу-ағарту жөнінде айтқан ой-пікірлері орта ғасырлық ғалымдар Әбу Насыр әл-Фараби және Әбуғали ибн Синаның пікірлерімен ұштасады. Бұл ұрпақтар жалғастығын, сабақтастығын көрсетсе керек. Әл-Фараби «Рухани негіз түзу болса, оның тілегі, қалауы дұрыс болады. Оқу, үйрету нәтижесіне шәкірттің ниеті әсер

етеді. Көңіл қалауы болмақ» десе, Әбуғали ибн Сина оқушының сабаққа қызығуы басым болса, оның білімінің нашар болмайтынын айқындап, өз пікірін былайша тұжырымдаған: «...егер ұжымда бала тәрбиеленсе, онда ол жалықпайды, сабаққа ынтасы мен қызығуы пайда болып, басқалардан қалып қоймауға талпынады». Мәселен, А.Байтұрсыновтың «Балалар оқудың басында қиналмаса, оқудан тауы шағылмай, көңілі қайтып, мұқалмайды, оқуға ықыластанып, оқыған сайын қызығады. Оқу басында қиын болса, балалар суға түскен мал сықылды малтығып, жылжи алмай қиналады» деген пайымдауы сол ғұлама көзқарастарымен орайлас келеді.

Бұл пікірден ғалымның сабақта дидактикалық ойындарды оқушыларға жаңа материалды толық меңгерту үшін ғана емес, олардың сабаққа қызығуын арттыру мақсатында қолданғанын көреміз.

А.Байтұрсыновтың оқулықтары мен еңбектерінде арнайы «дидактикалық ойындар» деген термин қолданылып аты аталмаса да, сабаққа оқушылардың ынтасын тұғызатын ойындардың түрлерін кеңінен қолданған. Мәселен, «Қате оқыған жақ қайта оқиды» дидактикалық ойыны.

«Алтын бала одақтасып ат бақыл атты.

Дала балалары одақ болды.

Қала балалары одақ болды.

Асандар атты. Алты асық алды.

Назарлар асықсыз қалды.

Асандардан асық қарыз алды.

Қақбақылдан да назарлар қалды.

Осы сегіз сөзді сегіз баладан бәсеке оқиды. Бәстері қате шығармау, шығарған жақ қайта оқу, бала басынан бір сөйлемнен оқиды.

А.Байтұрсынов дидактикалық ойындарды балалардың сауатын арттыруда, олардың орфоэпиялық дағдыларын қалыптастыруда толық пайдаланған.

Сондай-ақ, ғалым дидактикалық ойындардың басқа түрлерін арнайы «Ойнаңдар, ойландар!» деп тапсырма түрінде берген.

«Төлептің төрт ұлы бар. Төрт ұлының адам басына бір апа, бір қарындасы бар. Төлептің барлық баласы нешеу болған?».

Осы тапсырмалар секілді оқулықта көптеген дидактикалық ойындар қамтылған.

Ойындар оқушылардың білімді дұрыс меңгеруге, тәжірибеде орынды қолдануға біліктерін қалыптастырады, жетілдіреді. «Қате оқыған жақ қайта оқиды» деген дидактикалық ойында оқушылар сөздерді дұрыс айтуға, сөйлемді қатесіз оқуға дағдыланады. Ойынның шаттын өзгерту арқылы тапсырма мақсатын да өзгертуге болады. Бұл өтілген тақырыпқа, қандай іскерлік біліктерді қалыптастыру деңгейіне байланысты. «Қате оқыған жақ қайта оқиды» деген дидактикалық ойынның тақырыбын, ойынның мақсатын «Сөз мағынасын дұрыс тап», «Мәндес сөздерді кім көп табады» деп сабақта өтілген жаңа материалға қарай өзгертуге болады. Қорыта келгенде, А.Байтұрсынов - қазақ тілін оқыту әдістемесінде тұңғыш дидактикалық ойындарды қолдану негіздерін көтеріп, сара жол салып кеткен ғалым.

Ғалымдардың еңбектерін саралай келе, біз ойын әрекетінің жүзеге асуына мына жағдайлар әсер етеді деп ойлаймыз.

1. Ойын әрекетін жүзеге асыру үшін балада артық энергиялық күш болуы қажет (бұл жерде энергиялық күшті біз баланың ойнауға деген құлшынысы, талпынысы тұрғысында түсінеміз). Балалар осы энергиялық күш негізінде ойнап, қанағаттанады.

2. Ойын адамдар генін қалаған инстинкті жеткізуші. Балалар ойнау арқылы өмір тәжірибесімен танысады, ересектердің қимылын қайталайды, сол арқылы өмірге қажет қимылды, іс-әрекетті және ойлау дағдыларын меңгереді.

1. Ойын балалардың қиялынан туындайды, ойын балалар шығармашылығы. Баланың қиялы ойы арқылы шарықтайды, олар ойнау кезінде «басқа әлемге» енеді.

2. Ойын қоршаған ортаға, қоғамға қарай түрленеді. Бұл қазіргі заман балалары мен ертеректе өмір сүрген балалардың ойындарының әр түрлі болғандығынан көрінеді. Қазақ халқының ертеректегі ойындары оның көшпелі, салт-дәстүріне байланысты шыққан. Мысалы, жамбы ату, көкпар, асық ойыны, т.б.

Ойындар белгілі бір білімді іс-әрекетті үйретуші құрал, мәселен, бұрынырақта шахмат ойыны соғыс өнерінің тактикасы мен стратегиясын үйреткен. Кейінгі кезеңде жұртшылыққа кең тарап, спорттық ойын тү-

ріне жатқызылды. Мұндай мысалға қазақ халқының аударыспақ, жамбы ату, т.б. ойындарын жатқызуға болады.

Қазақ тілін оқыту әдістемесін дамыту ісінде іргелі пікірлер айтып, қомақты жұмыстар атқарған, әдістемелік еңбектер жазған ғалымның бірі әрі бірегейі А.Байтұрсынов. Ол өз еңбектерінде тілдік материалды тек теориялық тұрғыдан ғана үйретіп қоймай, оқушылар күнделікті өмірде білімдерін кеңінен қолдана алатын дағдыларды қалыптастырудың негізін қалаған. Әсіресе, ғалым оқулықтарында, тілдік материалдарды оқушыларға меңгертуде дидактикалық ойындарды кеңінен қолданғаны байқалады. Мұның себебін ол «Бала білімді тәжірибе арқылы өздігінен алу керек. Мұғалімнің қызметі оның білімінің, шеберлігінің керек орны, өздігінен алатын тәжірибелі білімнің ұзақ жолын қысқарту үшін, сол жолдан балалар қинамай өту үшін, балаға жұмысты әліне шағындап беруінен бетін белгілеген мақсатқа түзеп отыру» деп тұжырымдайды.

Ғалым оқулықтарын құрастырған кезде теорияның тәжірибемен байланысы ұстанымын басшылыққа алған. А.Байтұрсынов оқушының меңгерген білімін тәжірибеде орынды қолдану дағдыларын қалыптастыру үшін тілдік материалдарды үш кезеңде ұғындыру жұмыстарын жүргізу қажеттігіне ерекше назар аударған.

Бірінші кезеңде тіл білімнің сыртқы болмысын таныту жұмыстары жүргізіледі. Мұғалім түрлі әдіс-тәсілдерді орынды пайдалана отырып тіл заңдылықтары мен ережелерінің болмысын меңгертеді.

Екінші кезеңде оқушылардың тәжірибеде өз білімін қолдана алу дағдылары мен біліктерін, білімдерін бекіту үшін «Сынау» және «Дағдыландыру» жұмыстары жүргізіледі. Сөздердің мағыналары қалай орналасады, бір-бірімен қалай тіркеседі, сөйтіп тіл білімінің заңдылықтары тәжірибе жүзінде танытылады.

Үшінші кезеңде оқушыларды шығармашылық ойлауға дағдыландыру үшін дидактикалық ойындар қолданылады. Бұл ойындарды қолданудағы басты мақсат – оқушының жаңа білім жөнінде түсінігін қалыптастыру, білімін жетілдіру, баланың тіл ережелерін өздігінен ізденіп қолдануға

үйрету. Дидактикалық ойындарда оқушылардың жас шығармашылық қабілетін дамытатын тапсырмалар беріледі.

Осы тапсырмалар секілді оқулықта көптеген дидактикалық ойындар қамтылған. Ойындар оқушылардың білімді дұрыс меңгеруге, тәжірибеде орынды қолдануға біліктерін қалыптастырады, жетілдіреді. «қате оқыған жақ қайта оқиды» деген дидактикалық ойында оқушылар сөздерді дұрыс айтуға, сөйлемді қатесіз оқуға дағдыланады. Ойынның шатын өзгерту арқылы тапсырма мақсатын да өзгертуге болады. Бұл өтілген тақырыпқа, қандай іскерлік біліктерді қалыптастыру деңгейіне байланысты. «Қате оқыған жақ қайта оқиды» деген дидактикалық ойынның тақырыбын, ойынның мақсатын «Сөз мағынасын дұрыс тап», «Мәндес сөздерді кім көп табады» деп сабақта өтілген жаңа материалға қарай өзгертуге болады. Қорыта келгенде, А.Байтұрсынов – қазақ тілін оқыту әдістемесінде тұңғыш дидактикалық ойындарды қолдану негіздерін көретіп, сара жол салып кеткен ғалым.

Оқыту барысында баланың ақыл-ойын дамытуда ойынның алатын орны ерекше. Дүниеге келген сәбидің ертеңгі үлкен азаматтыққа жалғасатын жеке басының басты белгі, бедері оның бүгінгі ойын әрекеті үстінде қалыптаса бастайды. Ойында баланың шығармашылық мүмкіндіктері, эмоционалдық көңіл-күйі және ерік-жігері бүршік атып білінеді. Бұл сана-сезім ойлау процесімен де тығыз байланыста болады. А.М.Горький: «Ойын арқылы бала дүниені таниды», – десе, А.С.Сухомлинский: «Ойынсыз ақыл-ойдың қалыпты дамуы да жоқ және болуы да мүмкін емес. Ойын дүниеге қарай ашылған үлкен жарық терезе іспетті, ол арқылы баланың рухани сезімі жасампаз өмірмен ұштасып, өзін қоршаған дүние туралы түсінік алады. Ойын дегеніміз – ұшқын, білімге құмарлық пен еліктеудің маздап жанар оты», – дейді. Шынында да, бала үшін ойын өмір сүрудің белсенді формасы, сол арқылы ересектерге еліктейді, олардың іс-әрекетін, қарым-қатынастарын үйренеді, еңбектің мәнін түсініп, адамгершілік нормаларын игереді, әлеуметтік рөлдер атқарады. Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин сияқты белгілі психолог ғалымдар: «Ойын баланың

өзіндік өмірі», – деген ортақ тұжырым жасайды. Ал біздің халық даналығы: «Ойын бала ойыннан белгілі», – дейді.

Ойын – әлеуметтік қызмет, ол баланың жасына қарай өзін қоршаған ортаны танып білуге, оны өзгертуге құштарлығын арттыратын құрал. Онда танымдық және бағдарлық қызмет бар. Ойынның танымдық қызметі тануға деген мүдделілікті қалыптастыру болып табылады. Сонымен қатар ойын оқушылардың сөйлеу тілінің дамуына өте үлкен әсер етеді, әрі ақыл-ой дамуына ықпал жасайды. Бала ойын үстінде заттар мен іс-әрекеттерді жалпылауды, сөздің жалпылама мағынасын қолдануды т.б. үйренеді. Ойын жағдайына ену баланың ақыл-ой әрекеттерінің түрлі сипаттарының шарты болып табылады. Балалар ойнап жүріп бір-бірімен ынтымақтасады. Ойын баланың психикасында сапалы өзгерістер туғызады, оқу әрекеттінің негіздері қаланады.

Н.К.Крупская бала жас болғандықтан ғана ойнамайтынын, балалықтың өзі оған ойнау үшін, яғни жаттығу арқылы өмірде қажетті дағдыларды игеру үшін берілетінін айтқан болатын. Сабақты ойын түрінде жүргізу шәкірттердің білімге ынта-ықыласын арттырады. Ойын арқылы ұйымдастырылатын сабақ балаларға жеңіл әрі тартымды, түсінікті болады. Оқытудың түпкі мақсаты – оның сапалы болуы, яғни сабақтың түрлері мен әдістерін, мазмұнын жетілдіру, оны танымдық, білімдік жағынан сапалық жаңа деңгейге көтеру.

Ойын технологиясы жөнінде Б.П.Никитин, Л.С.Рубинштейн, З.Фрейд, К.Гросс, т.б. ғалымдардың ой-пікірлері бір идеяға, оның пайдалылығы мен тиімділігіне тоғысады. Американдық философ Герберт Спенсер ойын әрекеті баланың бойында жинақталған қуатты сыртқа шығару тәсілі деп есептесе, австрия психологы З.Фрейд балалардың ойынын «өмірге бейімдеушілік» деп анықтайды. Ал белгілі педагог А.С.Макаренко: «Балалар ойында қандай болса, өскенде де сондай болады», – дейді.

Жоғарыда айтылғандардың бәрі оқыту процесінде ойын түрлерін қолдану қажеттігін көрсетеді. Өйткені ойын, ең алдымен,

оқушының ой-өрісін, қиял сезімін дамытып, сөйлеу тілінің жетілуін, еркін пікір алысу, диалог, монолог түрінде өзара сөйлесу машықтарын қалыптастырады. Оқытуда қолданылатын ойын әдістері – ойынның нақ өзі емес, ойын түріндегі әдіс. Ол логикалық, дербес орындалатын жаттығу жұмыстарына балалардың зейінін аударып, қызықтыру мақсатында қолданылады. Ойынның танымдық сипаты жөнінде А.М.Горький: «Бала ойынды сүйеді. Ойнағанда не болса соның бәрімен де ойнайды. Ол өзінің айналасындағы дүниені ойын үстінде тез таниды. Бала сөзбен де ойнайды, осы сөзбен ойнағанда өз ана тілінің нәзік әсерлерін үйренеді», – деген болатын. Сонымен балалардың ойынға деген қызығушылығын, ынтасын сабақ процесімен ұштастырудың маңызы зор. Ол үшін сабақта ойын түрлерін ретіне қарай пайдаланып отыру қажет. К.Д.Ушинский: «...Өз сабағында барлық оқушыларды тарта білу, белсенділігін оята білу мұғалімнің көрсеткіші» – дейді.

Ойын арқылы: бірлесе оқуды, жеке ерекшеліктерді мойындауды, басқаның үлесін бақылауды, басқалар алдындағы жауапкершілікті, қалыптан тыс ойларды, шешім қабылдау дағдысын, көзқарастарды бөлісу дағдысын, түсіну мен практика арқылы есте сақтауды жетілдіру және өзін-өзі басқаларды сыйлауы жүзеге асады.

#### ПАЙДАЛАНҒАН ӘДЕБИЕТТЕР

1 Ш.Х.Құрманалина, Б.Ж.Мұқанова, Ә.У. Ғалымова, Р.К. Ильясова // Педагогика. – Астана-2007. - 415-417-б. .

2 Ситаров В.А. Дидактика. – М., 2004. - 240-241-б.

3 Дидактикалық ойындарды қолданудың философиялық негіздері. // Қазақстан мектебі. – 2008. - №3. - 56-58-б.

4 Ойын элементтерін пайдалану тиімділігі // Қазақстан мектебі. – 2008. - №5.

5 Интерактивті ойын әрекеті арқылы оқушылардың ой белсенділігін арттыру// Бастауыш мектеп. – 2007. - №7 - 14-15-б.

6 А.Байтұрсынов – оқыту үрдісінде ойындарды алғаш қолданған ғалым // Қазақстан мектебі. - 2008. - №4. - 32-33-б.